SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2. Sortiert die **Wettscheine** der Farbe nach (insgesamt 5 Farben). Stapelt dann die 4 Scheine jeder Farbe wie folgt übereinander:

Legt die beiden 2er-Scheine nach unten.

Legt den 3er-Schein auf diese drauf.

Legt den 5er-Schein ganz nach oben.

Platziert schließlich jeden dieser Stapel auf dem Wettzelt seiner Farbe.





3. Bildet aus den **5 Pyramidenscheinen** einen Stapel und platziert diesen auf dem entsprechenden Ablagefeld auf dem Spielplan.



4. Legt die Ägyptische-Pfund-**Münzen** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit. Dieser Vorrat wird fortan als "Bank" bezeichnet.



5. Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startkapital von **3 Ägyptischen Pfund**, die er vor sich ablegt.





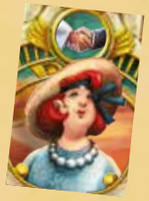
6. Jeder Spieler erhält die **5 Zielkarten** eines Charakters seiner Wahl sowie das **Zuschauerplättchen** dieses Charakters.

Seine Zielkarten nimmt jeder verdeckt auf die Hand, sein Zuschauerplättchen legt er vor sich ab. Zielkarten und Zuschauerplättchen nicht gewählter Charaktere kommen zurück in die Schachtel.

Spielt ihr mit **weniger als 6 Spielern**, lasst die **Partnerkarten** in der Schachtel, da sie nicht gebraucht werden.

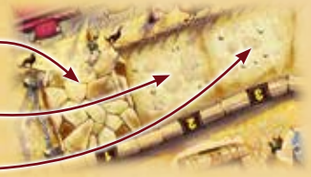
Seid ihr jedoch **6 oder mehr Spieler**, erhält jeder von euch auch noch die Partnerkarte seines Charakters, die er mit der Seite "Verfügbar" nach oben vor sich ablegt. Eventuell überschüssige Partnerkarten kommen zurück in die Schachtel.

Wie die Partnerkarten verwendet werden, wird am Ende des Regelheftes im Abschnitt "Zusätzliche Regeln in Spielen mit 6 oder mehr Spielern" erläutert.



7. Um die Startpositionen der 5 Rennkamele zu bestimmen, nehmt die **5 Rennwürfel** und würfelt sie ein Mal. Stellt dann jedes **Rennkamel** auf dasjenige Feld der Rennstrecke, das durch seinen Würfel angezeigt wird:

- Jedes Rennkamel, dessen gleichfarbiger Würfel eine 1 zeigt, wird auf Feld 1 gestellt.
- Jedes Rennkamel, dessen gleichfarbiger Würfel eine 2 zeigt, wird auf Feld 2 gestellt.
- Jedes Rennkamel, dessen gleichfarbiger Würfel eine 3 zeigt, wird auf Feld 3 gestellt.



Stapelt schließlich noch diejenigen Kamele beliebig übereinander, die jeweils zusammen auf einem Feld stehen und stellt sicher, dass ihre Schnauzen in Uhrzeigersinn weisen.



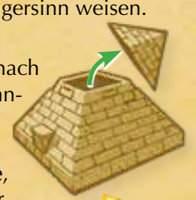
Beispiel:

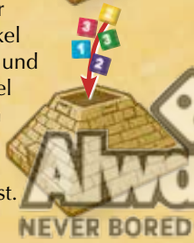
Die Würfel zeigen das folgende Ergebnis:

1 1 1 3 3

Somit stapelt ihr auf Feld 1 das grüne, gelbe und rote Kamel in beliebiger Anordnung übereinander sowie auf Feld 3 das blaue und lilafarbene Kamel.

Werft danach die 5 Rennwürfel in die **Pyramide**, indem ihr den Deckel abnehmt und die Würfel von oben in das Loch fallen lasst.





8. Bestimmt nun noch die Startpositionen der **2 verwirrten Kamele** (schwarz und weiß), die in die entgegengesetze Richtung laufen (gegen den Uhrzeigersinn). Würfelt dafür mit dem grauen Würfel und stellt eines der beiden verwirrten Kamele auf das vom Würfel angezeigte Feld :

1 = Feld 16, 2 = Feld 15, 3 = Feld 14.

Würfelt dann ein weiteres Mal mit dem grauen Würfel und stellt das zweite verwirrte Kamel auf das nun angezeigte Feld. Falls es sich dabei um dasselbe Feld handelt, stapelt das zweite Kamel einfach auf das erste. Stellt sicher, dass die Schnauzen der verwirrten Kamele gegen den Uhrzeigersinn weisen.

Beispiel:

Der Würfel zeigt eine 2. Daher stellt ihr eines der verwirrten Kamele auf Feld 15.

Beim zweiten Mal zeigt der Würfel eine 1, weswegen ihr das zweite verwirrte Kamel auf Feld 16 stellt.



Werft im Anschluss den grauen Würfel ebenfalls in die Pyramide, setzt den Deckel wieder auf und stellt die Pyramide auf ihr Abstellfeld auf dem Spielplan.



9. Gebt dem jüngsten Spieler den **Startspieler-Marker** und ***lasst das Rennen beginnen!***



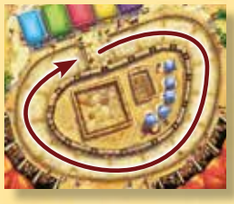
Always Board NEVER BORED

SPIELÜBERBLICK

Dieser Überblick erläutert wichtige Abläufe und Begrifflichkeiten. Detaillierte Regeln folgen im Abschnitt "Spielablauf".

Die Rennkamele

Die 5 Rennkamele "gehören" keinem Spieler. Stattdessen kann jeder Spieler im Verlauf des Rennens auf jedes der Rennkamele wetten, indem er Wettscheine erwirbt und Zielkarten ablegt.



Die Rennkamele bewegen sich auf der Rennstrecke **im Uhrzeigersinn**. Sie tun dies immer dann, wenn ein Spieler als seine Aktion die Pyramide benutzt und einen zufälligen Würfel enthüllt: Das Kamel, das der enthüllten Würfelfarbe entspricht, bewegt sich dann um so viele Felder vorwärts, wie die Zahl auf dem Würfel angibt.



Kamelturm:

Kamele auf demselben Feld sind immer übereinander gestapelt und bilden damit einen **Kamelturm**. Wird ein Kamel bewegt, das Teil eines Kamelturms ist, trägt es immer **alle** Kamele mit, die **auf** ihm sitzen. Kamele unter ihm verbleiben hingegen auf dem Feld.



Kamel-Einheit:

Da dadurch manchmal einzelne Kamele und manchmal mehrere gestapelte Kamele bewegt werden, verwenden wir den Begriff **Kamel-Einheit**. Eine Kamel-Einheit kann somit aus einem einzelnen oder mehreren gestapelten Kamelen bestehen. Beendet eine Kamel-Einheit ihre Bewegung auf einem Feld, auf dem eine andere Kamel-Einheit steht, springt sie komplett **auf** diese andere Einheit auf.



Die verwirrten Kamele

Die zwei verwirrten Kamele (schwarz und weiß) bewegen sich auf der Rennstrecke **gegen den Uhrzeigersinn**. Auf sie kann nicht gewettet werden. Aber sie machen das Wetten etwas herausfordernder, da sie Rennkamele, die auf ihrem Rücken landen, mit sich in die andere Richtung tragen. Verwirrte Kamele bewegen sich immer dann, wenn der graue Würfel enthüllt wird.



Die Etappen

Das Rennen ist in mehrere Etappen unterteilt. Eine Etappe ist jeweils zu Ende, wenn insgesamt 5 der 6 Würfel enthüllt wurden. (Somit verbleibt immer einer in der Pyramide.)

Am Ende jeder Etappe findet eine **Etappenwertung** statt. Dabei erhalten bzw. verlieren die Spieler Geld, je nachdem, auf welche Kamele sie während der Etappe durch das Nehmen von Wettscheinen gesetzt haben. Danach kommen alle Scheine zurück auf den Spielplan und alle Würfel in die Pyramide, und eine neue Etappe beginnt.

WICHTIG:

Für die Festlegung der Platzierung innerhalb von Kameltürmen gilt: Ein Kamel, das auf einem anderen sitzt, ist stets besser platziert als das Kamel direkt unter ihm.

Verwirrte Kamele werden bei den Platzierungen hingegen immer ignoriert, da sie von der Rennleitung ja eigentlich disqualifiziert worden sind.



Spielende

Das Rennen (und damit das Spiel) endet sofort, wenn eine Kamel-Einheit die Ziellinie überquert. Dann findet noch eine abschließende Etappenwertung sowie eine Schlusswertung für das **tolle Kamel** (den Gesamtsieger) und das **olle Kamel** (den Gesamtletzten) statt. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt.



Geld

- Die Währung bei diesem Spiel ist Ägyptische Pfund (fortan auch als **ÄP** abgekürzt).
- Jeder muss seine ÄP offen vor sich lagern, darf sie aber durchaus stapeln oder auf andere Weise zusammenhäufen.
- Während der Dauer des Rennens ist niemand verpflichtet, den anderen mitzuteilen, wie viel ÄP er genau besitzt.
- Ihr dürft eure ÄP jederzeit 1 zu 1 mit der Bank tauschen (also z.B. fünf 1er-Münzen in eine 5er-Münze umtauschen oder ähnliches).
- Kein Spieler kann weniger als 0 ÄP besitzen. Das heißt, wer kein Geld hat, um einen Fehltipp zu bezahlen, bleibt davon verschont.
- Sollten in der Bank mal nicht genug Münzen übrig sein, nehmt etwas anderes als Ersatz.

SPIELABLAUF

Der Spieler mit dem **Startspieler-Marker** beginnt die erste Etappe mit seinem Zug, indem er **1 Aktion** ausführt.

Dann führt der Spieler zu seiner Linken 1 Aktion aus, dann der folgende Spieler usw. Das heißt, die Spieler sind jeweils reihum im Uhrzeigersinn am Zug.

Wenn du mit deinem Zug dran bist, hast du 4 verschiedene Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl, von denen du **genau 1** ausführen **musst**:

① Nimm den obersten Wettschein einer Kamelfarbe deiner Wahl. **oder** ② Lege dein Zuschauerplättchen auf 1 Feld der Rennstrecke. **oder** ③ Nimm 1 Pyramidenschein und nutze die Pyramide, um ein Kamel vorwärts zu bewegen. **oder** ④ Wette auf das tolle oder olle Kamel (den Gesamtsieger bzw. -verlierer), indem du verdeckt 1 Zielkarte auf dem entsprechenden Wettfeld ablegst.

① Nimm 1 Wettschein

Nimm dir vom Spielplan den obersten Wettschein eines Stapels deiner Wahl und lege ihn vor dir ab. Damit wettest du auf das Kamel dieser Farbe (und hoffst damit, dass dieses Kamel am Ende der Etappe in Führung liegen wird).

Solange sich noch Wettscheine auf dem Spielplan befinden, darfst du dir mit dieser Aktion jeweils einen davon nehmen, egal wie viele bereits vor dir liegen und welche Farbe diese haben.





AlwaysBoard NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

② Lege dein Zuschauerplättchen



Lege dein Zuschauerplättchen auf ein **leeres** Feld der Rennstrecke (wo sich also weder ein Kamel noch ein anderes Zuschauerplättchen befindet).
Du darfst dein Zuschauerplättchen jedoch nicht auf ein Feld legen, neben dem sich bereits ein Feld mit Zuschauerplättchen befindet. Außerdem darfst du das Plättchen nie auf Feld 1 der Rennstrecke platzieren.

- Sollte dein Zuschauerplättchen bereits auf der Rennstrecke liegen, darfst du es mit dieser Aktion auf ein **anderes** Feld umlegen (nach denselben Regeln).

Beim Legen bzw. Umlegen deines Zuschauerplättchens musst du dich jeweils entscheiden, welche Seite nach oben zeigen soll: Die Seite "Anfeuern" oder die Seite "Ausbuhen". Je nach Seite wird die Bewegung der Kamele auf unterschiedliche Art beeinflusst (siehe unten).

Beispiel: *Das Zuschauerplättchen darf auf jedes freie Feld der Rennstrecke gelegt werden, jedoch nie auf Feld 1 oder solche Felder, an die bereits ein Zuschauerplättchen angrenzt.*

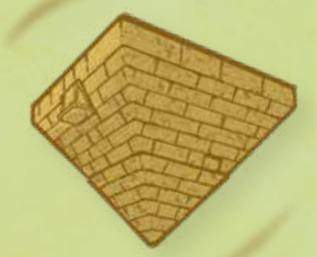


③ Nimm 1 Pyramidenschein

Nimm den obersten Pyramidenschein vom Stapel auf dem Spielplan und lege ihn vor dir ab. Nimm dann sofort die Pyramide zur Hand und enthülle damit einen Würfel.

Wie wird die Pyramide benutzt?

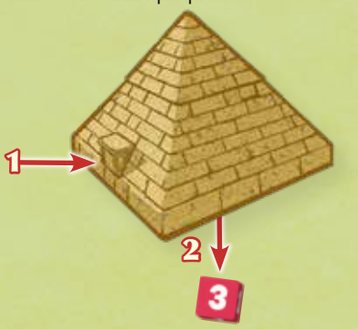
1 Hebe die Pyramide hoch, drehe sie auf den Kopf und schüttele sie ordentlich.



2 Drehe sie dann wieder in die aufrechte Position und halte sie mit einer Hand ein paar Zentimeter über den Tisch.

Drücke mit der anderen Hand den "Eingangs"-Knopf an der Seite **ein Mal** (1), wodurch ein Würfel auf den Tisch fällt (2).

Stelle die Pyramide anschließend wieder auf ihr Abstellfeld auf dem Spielplan.



Falls du dabei einen Rennwürfel enthüllst, bewege das Rennkamel der Würfelfarbe so viele Felder vorwärts, wie die Würfelzahl anzeigt: 1, 2 oder 3 Felder.

Zur Erinnerung: Falls das Kamel zu einem Kamelturm gehört, trägt es alle Kamele mit, die auf ihm sitzen (und bildet mit diesen eine Kamel-Einheit).

Beispiel:
Der herausgefallene rote Würfel zeigt eine 3. Daher bewegt sich das rote Kamel 3 Felder vorwärts und trägt das gelbe Kamel mit.



Falls du den **grauen** Würfel enthüllst, prüfe zunächst, welches **verwirrte Kamel** du nun bewegen musst:

- Zeigt der Würfel eine weiße Zahl, musst du das weiße Kamel bewegen. 1 =
- Zeigt der Würfel eine schwarze Zahl, musst du das schwarze Kamel bewegen. 1 =

Es gibt 2 wichtige Ausnahmen zu dieser Regel:

- Falls **nur auf einem** der verwirrten Kamele irgendwelche Rennkamele sitzen, musst du dieses verwirrte Kamel bewegen, egal welche Farbe die Würfelzahl hat.
- Falls eines der verwirrten Kamele **direkt auf dem anderen** verwirrten Kamel sitzt, musst du das obere von ihnen bewegen.

Sobald du bestimmt hast, welches verwirrte Kamel du bewegen musst, ziehe es so viele Felder vorwärts (gegen den Uhrzeigersinn) wie die Würfelzahl anzeigt. (Und auch hier gilt: Falls Kamele auf ihm sitzen, trägt es sie mit.)

Sollte die gezogene Kamel-Einheit ihre Bewegung auf einem Feld beenden, auf dem bereits eine andere Kamel-Einheit steht, springt sie komplett **auf** diese andere Einheit auf.

Beispiel:
Der herausgefallene lilafarbene Würfel zeigt eine 2. Daher bewegt sich das lilafarbene Kamel 2 Felder vorwärts und trägt das gelbe Kamel mit. Da dort bereits das gelbe Kamel steht, springen das lilafarbene und das grüne Kamel als Einheit auf das gelbe Kamel auf.



Zuschauerplättchen



Beendet eine Kamel-Einheit ihren Zug auf einem Feld, auf dem ein Zuschauerplättchen liegt, erhält der Besitzer des Zuschauerplättchens **sofort 1 Ägyptisches Pfund** aus der Bank. Außerdem (je nachdem welche Plättchenseite nach oben zeigt) muss die Kamel-Einheit sofort 1 zusätzliches Feld vorwärts oder rückwärts gezogen werden:



Zeigt die Seite **"Anfeuern"** nach oben, muss die Kamel-Einheit 1 Feld **vorwärts** gezogen werden. Landet sie dabei auf einem Feld, auf der eine andere Kamel-Einheit steht, springt sie wie üblich **auf** diese andere Einheit auf.





Zeigt die Seite **"Ausbuhen"** nach oben, muss die Kamel-Einheit 1 Feld **rückwärts** gezogen werden. Landet sie dabei auf einem Feld, auf der eine andere Kamel-Einheit steht, wird sie komplett **unter** diese andere Einheit gestellt.



Sollte ein verwirrtes Kamel auf einem Zuschauerplättchen landen, wird seine Bewegung genauso beeinflusst - nur eben in die entgegengesetzte Richtung.



Achtung: Die Schnauze jedes Kamels muss stets in dessen übliche Laufrichtung weisen, auch dann, wenn es rückwärts gezogen wird.

Nachdem eine Kamel-Einheit auf einem Zuschauerplättchen gelandet und seine Bewegung entsprechend ausgeführt hat, verbleibt das Zuschauerplättchen dennoch weiterhin auf dem Feld, auf dem es abgelegt wurde.



Nachdem du die jeweilige Kamel-Einheit bewegt hast, platziere den Würfel auf einem freien Würfelzelt in der Mitte der Rennstrecke. Dadurch kann jeder immer nachverfolgen, welche Würfel sich noch in der Pyramide befinden.

Lass den genommenen Pyramidenschein vor dir liegen. **Bei der nächsten Etappenwertung** erhältst du dann für jeden Pyramidenschein, den du während der Etappe genommen hast, **1 ÄP**.



Always Board Games NEVER BORED

④ Wette auf das tolle oder das olle Kamel



Als Aktion kannst du auf das **tolle Kamel** wetten. Das heißt, du wettest geheim auf das Kamel, von dem du glaubst, dass es am Spielende vorne liegen und somit das Rennen gewinnen wird. Das tust du, indem du 1 deiner Zielkarten (in der Kamelfarbe, auf die du wetten möchtest) verdeckt auf das **Wettfeld des tollen Kamels** legst.



Willst du stattdessen auf das **olle Kamel** wetten (das Kamel, das am Spielende hinten liegt), legst du verdeckt 1 deiner Zielkarten auf das **Wettfeld des ollen Kamels**.



- Wenn auf dem entsprechenden Wettfeld schon eine oder mehrere Karten liegen, legst du deine Karte einfach verdeckt oben drauf.
- Gelegte Karten müssen liegen bleiben, selbst wenn du irgendwann erkennst, dass dein Tipp falsch war. Solange du aber noch über Zielkarten verfügst, ist es dir in deinem Zug immer erlaubt, diese Aktion zu wählen und 1 weitere Karte auf einem der beiden Wettfelder abzulegen.

Etappenende

Wenn ein Spieler den letzten Pyramidenschein vom Spielplan nimmt, benutzt er zunächst ganz normal die Pyramide, um einen Würfel zu enthüllen und das entsprechende Kamel zu bewegen. Dann aber, bevor der nächste Spieler seinen Zug ausführt, findet für alle Spieler eine **Etappenwertung** statt:



Gebt als Erstes den Startspieler-Marker an den Spieler, der links von dem Spieler sitzt, der gerade den letzten Pyramidenschein genommen hat (damit klar ist, wer die nächste Etappe beginnen wird).

Bestimmt dann das führende Rennkamel (also das Kamel, das im Uhrzeigersinn auf der Rennstrecke am weitesten vorne liegt). Liegt ein Kamelturm vorne, gilt das **oberste** Kamel dieses Turms als führend.

Zur Erinnerung: Die verwirrten Kamele werden hierbei komplett ignoriert.

Nun erhält bzw. verliert jeder Spieler Geld für die Wett- und Pyramidenscheine, die er vor sich liegen hat. (Die Beträge seiner einzelnen Scheine sollte jeder Spieler addieren und sich dann den Gesamtbetrag aus der Bank nehmen bzw. - falls der Gesamtbetrag negativ ausfällt - in die Bank zahlen.)



1. Für jeden seiner Wettscheine, der der Farbe des **führenden Kamels** entspricht, erhält der Spieler den darauf groß abgebildeten Geldbetrag: 5, 3 oder 2 ÄP.

2. Für jeden seiner Wettscheine, der der Farbe des **zweitplatzierten Kamels** entspricht, erhält der Spieler immerhin noch 1 ÄP.

3.-5. Für jeden seiner Wettscheine, der der Farbe eines der anderen Kamele entspricht, **verliert** der Spieler 1 ÄP.



Für jeden seiner Pyramidenscheine erhält der Spieler 1 ÄP.

Beispiel:

Bei der Etappenwertung führt das grüne Kamel. Das gelbe Kamel ist Zweiter. Martina hat die folgenden Scheine vor sich liegen, die ihr insgesamt 9 ÄP einbringen:





Nachdem ihr alle euer Geld erhalten (bzw. bezahlt) habt, müsst ihr aufräumen, indem ihr:

- alle Wettscheine zurück auf die jeweiligen Wettzelte legt (genauso gestapelt wie bei der Spielvorbereitung: 2 > 3 > 4 > 5, von unten nach oben),
- alle Pyramidenscheine als Stapel zurück auf ihr Ablagefeld legt,
- alle auf der Rennstrecke liegenden Zuschauerplättchen von dort entfernt und an ihre jeweiligen Besitzer zurück gebt,
- die 5 Würfel von den Würfelzelten zurück in die Pyramide werft.

Die neue Etappe beginnt dann der Spieler, der den Startspieler-Marker besitzt.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine Kamel-Einheit die **Ziellinie** überquert (auch wenn es sich hierbei um ein verwirrtes Kamel handelt, das die Ziellinie gegen den Uhrzeigersinn überquert.)

Führt nun noch einmal eine abschließende Etappenwertung durch *(siehe links)*.

Danach folgt die **Schlusswertung** für das **tolle** sowie das **olle Kamel**. Wendet euch hierfür zuerst dem verdeckten Kartenstapel zu, der auf dem **Wettfeld des tollen Kamels** entstanden ist. Zur Erinnerung: Die unterste Karte wurde als erste gelegt, die oberste Karte als letzte. Dreht den kompletten Stapel einmal um, so dass nun die Karte, die als erste gelegt wurde, **offen oben** auf dem Stapel liegt, während die zuletzt gelegte Karte ganz unten ist.

Geht dann den Kartenstapel von oben nach unten durch und wertet jede Zielkarte nacheinander einzeln aus. Nur für richtige Tipps erhaltet ihr dabei Geld, und je eher diese erfolgt sind, desto besser:

- Der Spieler mit dem ersten richtigen Tipp (also der Spieler, der als Erster die Karte in der Farbe des Siegerkamels gelegt hat) erhält 8 ÄP aus der Bank.
- Der Spieler, der als Zweiter richtig getippt hat, erhält 5 ÄP. Der dritte richtige Tipp bringt 3 ÄP, der vierte 2 ÄP und alle eventuell weiteren richtigen Tipps je 1 ÄP.
- Das gilt aber eben nur für gelegte Karten, die dem tatsächlichen Siegerkamel entsprechen. Für jede im Stapel enthaltene Karte, die ein anderes Kamel zeigt, muss der Besitzer dieser Karte 1 ÄP in die Bank zahlen.



Nachdem ihr den Kartenstapel für das tolle Kamel ausgewertet habt, wertet auf die gleiche Weise den Stapel auf dem Wettfeld des **ollen Kamels** aus. Das olle Kamel ist natürlich das am weitesten zurückliegende Kamel (im Falle eines Kamelturms ist es das unterste).

Beispiel:

Das grüne Kamel ist der Sieger des Rennens, das lilafarbene Kamel ist Letzter. Für die Karten in den beiden Stapeln erhalten bzw. verlieren die jeweiligen Besitzer ÄP wie folgt:



Nach dieser Schlusswertung zählen alle Spieler ihr Geld. Der Spieler, der das meiste Geld besitzt, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Hinweis: Im seltenen Fall, dass ein verwirrtes Kamel ein oder mehrere Rennkamele gegen den Uhrzeigersinn über die Ziellinie tragen sollte, nehmen diese Rennkamele dennoch die entsprechenden hinteren Platzierungen ein.

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

ZUSÄTZLICHE REGELN IN SPIELEN MIT 6 ODER MEHR SPIELERN

Wenn ihr 6 oder mehr Spieler seid, hat jeder Spieler zusätzlich eine Partnerkarte zur Verfügung.
Wer an der Reihe ist, kann in seinem Zug anstelle einer der 4 anderen Aktionen nun auch folgende Aktion wählen:

⑤ GEHE EINE WETT-PARTNERSCHAFT EIN

Du darfst diese Aktion nur wählen, wenn deine Partnerkarte mit der Seite "Verfügbar" nach oben vor dir liegt.

Wähle einen Mitspieler, der seine Partnerkarte ebenfalls mit der Seite "Verfügbar" nach oben vor sich liegen hat. Nimm seine Partnerkarte und lege sie mit der Seite "Partnerschaft" nach oben vor dir ab. Gib ihm dann deine Partnerkarte, die er ebenfalls mit der Seite "Partnerschaft" nach oben vor sich ablegt.

Dein Mitspieler darf den Tausch **nicht** ablehnen. Bis zum Ende dieser Etappe seid ihr jetzt Wettpartner.





Am Ende jeder Etappe, in der Etappenwertung, darf sich jeder Spieler, der einen Wettpartner hat, genau **einen** Schein (Wett- oder Pyramidenschein) des Partners aussuchen und die entsprechende Belohnung zu seinen eigenen Scheinen **hinzuzählen**.
Falls der Partner nur Plättchen mit Verlusten besitzt, kann man natürlich auch darauf verzichten, einen Schein zu den eigenen hinzuzuzählen.

Nach der Etappenwertung erhält jeder Spieler dann seine eigene Partnerkarte wieder zurück und legt sie mit der Seite "Verfügbar" nach oben vor sich ab.

IMPRESSUM

Steffen Bogen dankt allen Testspielern, die ihre Kamele zur Oase geführt haben, insbesondere denjenigen, deren Namen auf den Gebäuden des Spielplans verewigt wurden.

Außerdem möchten wir uns ganz herzlich bei Dennis Lohausen bedanken, der bei dieser Neuauflage als unversiegbare Inspirationsquelle diente.

AUTOR:	**Steffen Bogen**
REALISATION:	**Sophie Gravel**
ENTWICKLUNG:	**Viktor Kobilke, Martin Bouchard, Peter Eggert, Philippe Schmit & Sophie Gravel**
ART DIRECTION:	**Philippe Guérin**
ILLUSTRATION:	**Chris Quilliams**
GRAFIK:	**Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Ève Joly**
REDAKTION:	**Viktor Kobilke**
INTERNATIONALER VERTRIEB:	**Andrea Ahlers, Katja Wienicke & Philipp El Alaoui**
PRESSE:	**Mike Young**
MARKETING:	**Martin Bouchard**

LOOKOUT SPIELE

© 2024 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de

Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
https://lookout-spiele.de/de/contact.php

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

Camel Up

Willkommen beim total verrückten Kamelrennen, bei dem ihr nach Lust und Laune wetten und reich werden könnt. Allerdings haben die Kamele die Angewohnheit, sich gegenseitig huckepack zu nehmen. Da müsst ihr eurem Glück schon mal mit gutem Timing und vorausschauendem Handeln auf die Sprünge helfen.

Obendrein sind leider zwei der teilnehmenden Kamele so verwirrt, dass sie in die falsche Richtung loslaufen. Und auch wenn sie sofort disqualifiziert werden, bleiben sie stur auf Kurs und mischen das Rennen damit ordentlich auf ...

Auf die Plätze, fertig, los!

SPIELMATERIAL

1 Spielplan mit grossem 3D-Palmen-Pop-Up

20 Wettscheine
(je 4 pro Farbe)



5 Pyramidenscheine

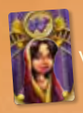


80 Münzen (Ägyptische Pfund)
50 × Wert 1 30 × Wert 5





40 Zielkarten
(je 5 pro Charakter)


Vorderseite

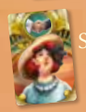

Rückseite

8 Zuschauerplättchen
(je 1 pro Charakter)


Seite "Anfeuern"


Seite "Ausbuhen"

8 Partnerkarten
(je 1 pro Charakter)


Seite "Verfügbar"


Seite "Partnerschaft"

5 Rennkamele



5 Rennwürfel



Jeder Rennwürfel entspricht der Farbe eines der Kamele und ist mit den Zahlen 1, 2 und 3 jeweils 2-mal bedruckt.

2 Verwirrte Kamele



1 grauer Würfel 1

Der graue Würfel ist mit den Zahlen 1, 2 und 3 in weiß sowie 1, 2 und 3 in schwarz bedruckt.

1 Startspieler-Marker



1 Würfelpyramdie





Always Board
NEVER BORED